

REGLAMENTO FÚTBOL 7 SÉNIOR



NORMATIVA Y REGLAMENTO DE FÚTBOL 7 QUE SERÁN DE APLICACIÓN EN LA TEMPORADA 2019–2020.

✚ **Juego Brusco o Violento.**- Durante la presente temporada se hará especial hincapié en cortar y sancionar toda acción de juego brusco o la utilización de una fuerza desmedida, con el objetivo de proteger la salud e integridad los participantes.

✚ **Banquillos.**- Durante los partidos, en los banquillos sola y exclusivamente podrán situarse las personas que aparezcan en el acta. El resto de personas que acompañan al equipo (aficionados, familiares, jugadores no convocados, etc.) deberán situarse obligatoriamente y sin excepción alguna en la banda contraria a los banquillos o a una distancia prudencial del mismo, supervisada y aceptada por el árbitro. Tampoco está permitido el consumo de bebidas alcohólicas y/o fumar en las zonas de banquillos, vestuarios y resto de zonas habilitadas para los jugadores de los partidos.

Sí los equipos hacen caso omiso a esta norma, el árbitro redactará un parte de incidencias y el comité de competición podrá desde amonestar hasta quitar puntos de la clasificación general. Recordando que el comportamiento de los aficionados, es responsabilidad del equipo.

✚ **Portero.**- Cualquier jugador de campo podrá ser portero, siendo obligatorio el cambio de camiseta respecto a la de jugador de pista y con la misma numeración del inicio del partido inscrita en el acta. Se permitirá que un jugador sustituto que reemplace al guardameta lleve otra prenda sobre la camiseta de juego con la misma numeración inicial, para distinguirse del resto de los jugadores.

✓ El guardameta no podrá marcar gol en la portería contraria directamente lanzando el balón con la mano.

✓ Si el guardameta fallara a la hora de jugar el balón con el pie (o intentarlo) para iniciar una jugada, después de haber recibido la pelota procedente de un saque de banda o de un pase intencionado de un compañero de equipo, el guardameta podrá recoger el balón con la mano.

✓ En el lanzamiento de un Tiro de Penal, el guardameta debe tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta o sobre esta en el momento en que el lanzador golpee el balón; además, no puede situarse por delante ni por detrás de la línea

✚ **Saque de Inicio.**- Todos los jugadores en su propio campo, entrando el balón en juego en el momento que es golpeado y se mueva, pudiendo desplazarse el balón hacia campo propio.

✚ **Saque de Meta.**- El balón estará en juego una vez haya sido tocado y se mueva con claridad, sin que sea necesario que salga del área penal.

✚ **Saque de Banda.**- Todos los adversarios deben permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar donde se vaya a ejecutar el saque de banda, incluso si el jugador que vaya a sacar se encuentra detrás de la línea.

REGLAMENTO FÚTBOL 7 SÉNIOR



⚡ Tiros Libres.

✓ Tras el saque de un libre indirecto, el árbitro puede dejar de hacer la señal correspondiente si está claro que no es posible marcar un gol directamente (como suele ocurrir cuando el tiro libre está motivado por un fuera de juego).

✓ Tiros libres a favor del equipo que defiende dentro de su área penal: el balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; además, no será necesario que salga del área penal.

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una "barrera", los jugadores del equipo atacante deberán guardar una distancia mínima de 1 m con respecto a la "barrera". Si se adelantaran, se señalará un tiro libre indirecto.

⚡ **Faltas e Incorrecciones.**- El saque será libre y no se puede estorbar ningún saque libre ya que se debe dejar sacar, sino fuera así se sancionará con tarjeta amarilla.

⚡ Manos.- Cometerá infracción el jugador que:

✓ Toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo.

✓ Recupere la posesión del balón después de que este le toque en la mano o el brazo, para luego marcar gol en la portería adversaria o generar una ocasión de gol.

✓ Marque gol en la portería adversaria directamente con la mano o el brazo, incluso si la acción se produce de forma accidental, incluido el guardameta.

Por norma general, cometerá infracción el jugador que toque el balón con la mano o el brazo cuando:

✓ La mano o el brazo se posicionan de manera antinatural y consiguen que el cuerpo ocupe más espacio;

✓ La mano o el brazo se sitúan por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primeramente el balón, y luego toque este en la mano o el brazo.

Estas infracciones se considerarán como tales incluso en el caso de que el balón toque en la mano o el brazo del jugador tras haber rebotado en la cabeza, el cuerpo o el pie de dicho jugador o de otro que estuviera situado cerca del primero.

Excepto en las infracciones mencionadas, por regla general no se considerará infracción si el balón toca la mano o el brazo:

✓ Si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) del propio jugador;

REGLAMENTO FÚTBOL 7 SÉNIOR



✓ Si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) de otro jugador;

✓ Si la mano o el brazo están cerca del cuerpo y no se encuentran en una posición antinatural con la que se consiga ocupar más espacio;

✓ Si el jugador cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

✚ El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área penal sin estar autorizado para ello, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna.

✚ **Ocasión Manifiesta de Gol.**- El guardameta no será expulsado con tarjeta roja, siempre que no se emplee fuerza excesiva o violenta, siempre a criterio del árbitro. Sin embargo, si quien malogra la ocasión manifiesta de gol es un jugador de campo, aún sin el uso, a criterio del árbitro, de fuerza excesiva o violenta podrá ser expulsado con tarjeta roja directa.

✚ **Lesiones.**- No abandonará el terreno de juego un jugador que haya sido objeto de falta sancionada con tarjeta amarilla, si son dos jugadores del mismo equipo que chocan tampoco abandonarán el terreno de juego.

✚ **Tarjeta Amarilla o Expulsión por Doble Amarilla.**- Al mostrar una tarjeta amarilla (no existirá expulsión temporal de dos minutos) el jugador podrá seguir participando en el encuentro con normalidad. Solamente la muestra de tarjeta amarilla acarreará expulsión temporal de dos minutos si el jugador realiza una entrada que, según apreciación arbitral, no sea suficiente para tarjeta roja o evita una ocasión manifiesta de gol, como explicamos más adelante. En ambos casos, no habrá inferioridad numérica, entrará un jugador para sustituir al jugador sancionado.

Una ocasión manifiesta de gol (un jugador agarra a otro cuando se va solo hacia la portería, para bajo palos con la/s mano/s un balón que va dentro, etc.) se sancionará con tarjeta amarilla (y esta amarilla si acarrea una expulsión temporal de dos minutos), **no se expulsará con tarjeta roja**. Pasado el tiempo de suspensión en el que el equipo ha estado con un jugador menos podrá entrar al terreno de juego el jugador sancionado u otro jugador.

En caso de mostrar la segunda amarilla y la consiguiente tarjeta roja, el equipo se quedará con un jugador menos durante dos minutos y, transcurrido ese tiempo, podrá entrar otro jugador. El jugador expulsado no podrá continuar jugando en dicho partido pero sí en el siguiente, ya que la expulsión por doble amarilla no acarreará sanción, salvo que el jugador una vez expulsado cometa alguna acción o acto sancionable tipificado en la Normativa de los Juegos Deportivos Municipales.

En la categoría de fútbol 7 sénior no se contempla la acumulación de tarjetas amarillas.

✚ **Infracciones sancionables con Tarjeta Roja Directa.**- Si un jugador es expulsado con **tarjeta roja directa**, el equipo se quedará con un jugador menos durante el resto del encuentro y **no existirá reemplazo del jugador**.